

Oase
Schmidt Spiele, 2004
MOON Alan R. & WEISSBLUM Aaron
3 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten



Inleiding

De Gobi-woestijn bestrijkt ongeveer 30% van Mongolië en wordt zeer vaak vergeleken met de veel beter bekende Sahara-woestijn. Wat wel totaal anders is in de Gobi, is het klimaat.

Dit is veel gematigder dan in de Sahara. Ook de gigantische zandstormen die het leven in de Sahara compleet onmogelijk maken, vinden in de Gobi bijna niet plaats.

In tegenstelling met de Sahara, vindt men in de Gobi hoge bergen, veel bomen, uitgestrekte steppes, talrijke oases en veel dieren die in kuddes in het wild leven, voornamelijk kamelen en paarden.

Water is natuurlijk zeer moeilijk te vinden in de Gobi en daarom hebben de bewoners er op verschillende plaatsen in de loop der tijd, gespreid over jaren en jaren, oases aangelegd van zodra de vegetatie en de omgeving dit toelieten.

In de grote oases leven edelen, aristocraten, handelaars, monniken en herders die allemaal proberen om zo veel mogelijk macht te behalen.

Spelidee en doel van het spel

Als aanvoerder van een Mongoolse stam probeert u de grootste invloed in het land te verkrijgen.

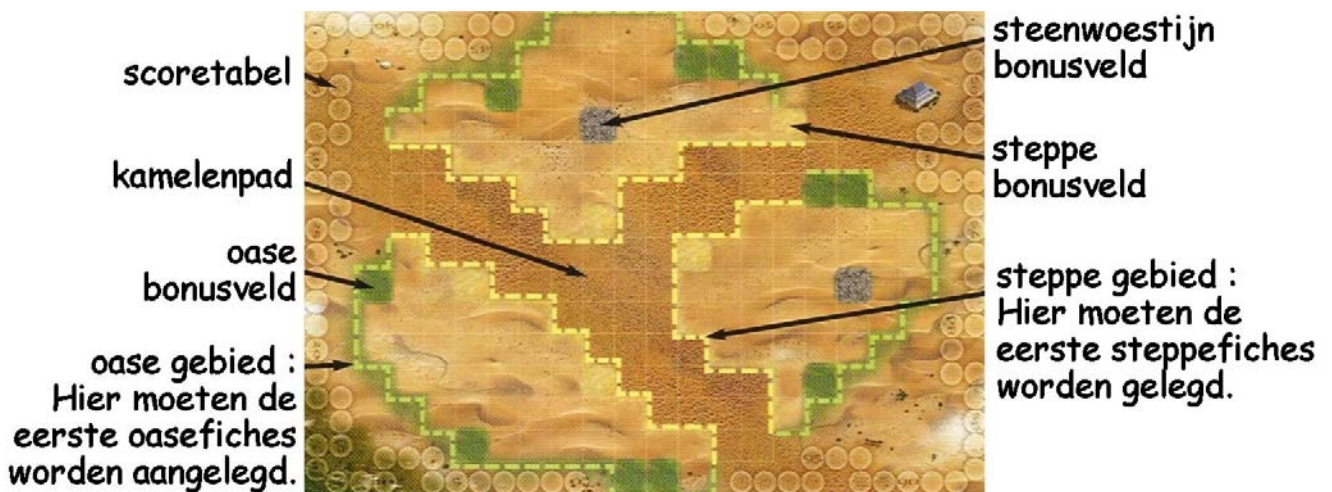
De speler die op de meest handige manier de vruchtbare steppe met paarden verkent, voldoende bronnen in de oases aanlegt, Ovoo's (*) met heilige stenen opricht en zijn kamelenkaravaan van interessante koopwaar voorziet, heeft aan het einde van het spel de meeste punten verdiend en wint het spel.

Aan het einde van het spel krijgen de spelers punten voor verworven en verbouwde landschapsfiches en waardefiches. Verstandig bieden en gewiekt bouwen leidt naar de zege in de oase !

(*) Ovoo = Een heilige steenhoop, die in Mongolië op vele wegen is te vinden. Reizigers leggen steeds een steen erbij en gaan er 3 keer rond vooraleer hun weg verder te zetten.

Spelmateriaal

- **speelbord ;**



- **88 landschapsfiches ;**



34x oase



34x steppe



20x steenwoestijn

- **100 kamelen ;**



20x zwart



20x blauw



20x geel



20x rood

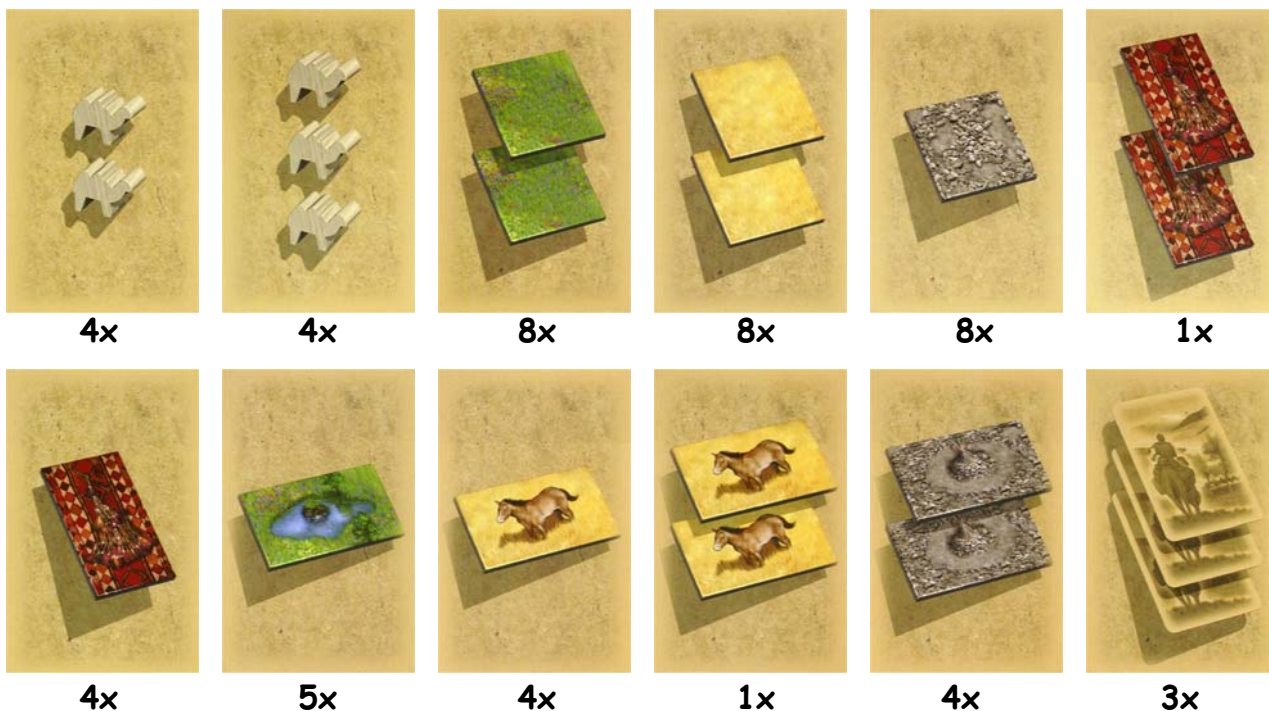


20x groen

- **20 spelfiguren (4 in elke kleur) ;**



• 54 kaartjes ;



• 62 waardefiches ;



• 5 rangplaatjes.



Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt midden op de tafel gelegd. Elke speler krijgt 4 spelfiguren en 20 kamelen van zijn gekozen kleur.

Als het spel voor de allereerste keer wordt gebruikt, moeten de fiches en plaatjes voorzichtig uit het stanskarton worden losgemaakt.

Naast het speelbord worden de volgende 7 stapels gevormd :

- de vierkante landschapsfiches : oase, steppe en steenwoestijn ;
- de rechthoekige waardefiches : goederen, bronnen, paarden en Ovoo's.

De kaarten worden goed geschud en elke speler krijgt 5 kaarten. De spelers mogen de kaarten **niet bekijken** en leggen ze telkens als een verdeckte stapel voor zich neer.

De resterende kaarten vormen de voorraadstapel en worden verdekt naast het speelbord gelegd.

Afhankelijk van het aantal spelers worden ook een aantal rangplaatjes in het spel gebruikt.

- In een spel met 3 spelers worden de plaatjes 1 tot en met 3 gebruikt.
- In een spel met 4 spelers worden de plaatjes 1 tot en met 4 gebruikt.
- In een spel met 5 spelers worden alle plaatjes (1 tot en met 5) gebruikt.

De plaatjes die over blijven worden uit het spel verwijderd en worden in de doos teruggelegd. De rangplaatjes worden verdekt grondig geschud en elke speler ontvangt één plaatje.

Vervolgens worden alle plaatjes die werden uitgedeeld omgedraaid.

Spelverloop

Het spel wordt in rondes gespeeld. Bij de aanvang van een ronde bieden alle spelers 1 of meerdere van hun kaarten aan.

Daarna zoeken de spelers, in de volgorde van hun rangplaatje, zich het beste aanbod uit en geven de aanbieder hun rangplaatje. De speler die dus in de aanbiedfase het beste aanbod aanbrengt, maakt grote kans om in de volgende ronde 'edelman' te zijn en zo als eerste te kunnen kiezen uit het aanbod.

De verkregen landschapsfiches worden op het speelbord aangebouwd. De waardefiches worden verzameld om aan het einde van het spel als vermenigvuldigingsfactor te worden gebruikt.

Elke ronde verloopt als volgt :

1.

Te beginnen met de 'edelman' (rangplaatje nummer 1) moeten alle spelers beurtelings na elkaar een aanbod maken. Elk aanbod bestaat uit 1 tot en met 3 blootgelegde kaarten. De edelman dekt als eerste 1 tot en met 3 kaarten open, daarna de aristocraat (rangplaatje nummer 2), daarna de handelaar (rangplaatje nummer 3), daarna de monnik (rangplaatje nummer 4) en tenslotte ook de herder (rangplaatje nummer 5).

Om een aanbod te maken, draait de speler de bovenste kaart van zijn kaartenstapel om en legt de kaart open voor zich op de tafel.

Hij **mag** daarna zijn aanbod met 1 of 2 kaarten verhogen. Doet hij dit niet, dan neemt hij 2 kaarten van de voorraadstapel en legt de kaarten, zonder ze te bekijken, onder zijn kaartenstapel.

Als de speler nog één kaart omdraait en deze kaart bij zijn aanbod voegt (het aanbod bestaat dan uit twee kaarten), dan kan hij stoppen of verder doen.

Als de speler stopt dan mag hij 1 kaart van de voorraad nemen en deze kaart, zonder ze te bekijken, onder zijn kaartenstapel leggen.

Als de speler ook nog een derde kaart omdraait dan is het aanbod gemaakt (de limiet is bereikt) en de speler mag geen kaarten van de voorraadstapel nemen.

Kaarten die door de spelers van de voorraadstapel worden genomen, komen steeds onder de kaartenstapel van de desbetreffende speler terecht en nooit op de kaartenstapel.

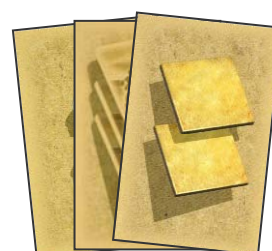
Het aanbod



2 kaarten van de voorraadstapel nemen.



1 kaart van de voorraadstapel nemen.



Geen kaart van de voorraad nemen.

Aandacht ! Een speler mag nooit aan het begin van een nieuwe ronde zonder kaarten zitten. Als een speler nog slechts 3 kaarten in zijn verdeckte kaartenstapel heeft, dan mag hij deze drie kaarten niet allemaal aanbieden, maar slechts één of twee kaarten.

Van zodra de kaarten van de voorraadstapel zijn opgebruikt, worden de kaarten van de aflegstapel grondig geschud en vormen deze kaarten de nieuwe voorraadstapel.

2.

Als alle 'aanbiedingen' op de tafel liggen, kiest de edelman als eerste welk bod hij aanneemt. Hij mag niet zijn eigen aanbod kiezen !

De edelman geeft aan de speler, wiens aanbod hij neemt, zijn rangplaatje.

De medespeler legt dit rangplaatje verdeckt voor zich neer.

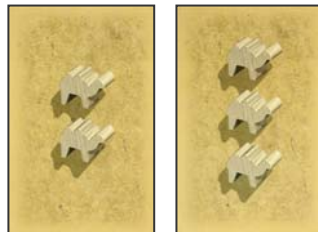
In ruil daarvoor neemt de edelman de kaarten van die medespeler en voert uit wat er op de kaarten staat aangegeven.

De regels voor het afleggen van de fiches volgt later.



Kamelen

De speler plaatst, naargelang het kaartje, 2 of 3 kamelen op het kamelenpad.



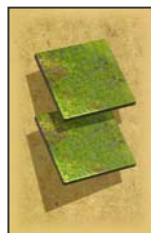
Bronnen

De speler neemt 1 bronfiche en legt ze verdeckt voor zich neer



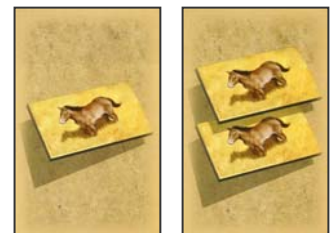
Oase

De speler neemt 2 oasefiches en legt ze op het speelbord.



Paarden

De speler neemt, naargelang het kaartje, 1 of 2 paardenfiches en legt ze verdeckt voor zich neer.



Steppe

De speler neemt 2 steppefiches en legt ze op het speelbord.



Ovoo's

De speler neemt 2 Ovoo'sfiches en legt ze verdeckt voor zich neer.



Steenwoestijn

De speler neemt 1 steenwoestijnfiche en legt ze op het speelbord.



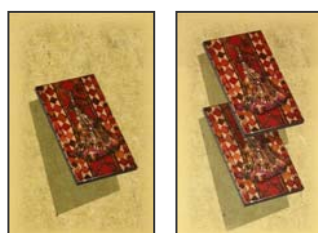
Drie kaarten

De speler trekt 3 kaarten van de voorraadstapel en legt ze, zonder ze te bekijken, onder de eigen kaartstapel.



Goederen

De speler neemt, naargelang het kaartje, 1 of 2 goederenfiches en legt ze verdeckt voor zich neer.



Aandacht ! De rechthoekige waardefiches (goederen, bronnen, paarden en Ovoo's) worden door elke speler verdekt bewaard. De speler kan op elk moment de eigen fiches bekijken, de medespelers mogen de fiches uiteraard niet bekijken.

De speler kan vrij beslissen in welke volgorde hij de kaarten uitvoert. Nadat hij alle kaarten (1, 2 of 3 kaarten) heeft uitgevoerd, legt hij de kaarten op de aflegstapel.

3.

De aristocraat kiest uit de overblijvende aanbiedingen ook één aanbod uit. Hij mag niet zijn eigen aanbod nemen. Hij geeft zijn rangplaatje aan de speler wiens aanbod hij kiest en deze speler legt dit rangplaatje verdekt voor zich neer.

In ruil hiervoor ontvangt de aristocraat de kaarten van die medespeler en voert uit wat er op de kaarten staat aangegeven.



4.

De handelaar doet net zoals de edelman en de aristocraat. Als enkel zijn eigen aanbod overblijft (wat in een spel met drie spelers mogelijk is), dan mag hij dit aanbod nemen en de kaarten uitvoeren. In dit geval behoudt hij zijn rangplaatje en blijft hij ook handelaar in de volgende ronde.

In een spel met 3 spelers kan u nu onmiddellijk verder lezen onder punt 7.



5.

De monnik zoekt zich onder de overgebleven aanbiedingen één aanbod uit. Hij mag niet zijn eigen aanbod nemen tenzij dit het enige is wat overblijft. Hij geeft zijn rangplaatje aan de speler wiens aanbod hij koos, deze legt het rangplaatje verdekt voor zich neer. Dan neemt de monnik het aanbod en voert uit wat er op de kaarten staat aangegeven.

In een spel met 4 spelers kan u nu onmiddellijk verder lezen onder punt 7.



6.

De herder neemt het laatste aanbod. Dat kan ook zijn eigen aanbod zijn. Hij geeft zijn rangplaatje aan de speler wiens aanbod hij koos, deze legt het rangplaatje verdekt voor zich neer. Dan neemt de herder het aanbod en voert uit wat er op de kaarten staat aangegeven.



7.

Alle spelers draaien nu hun rangplaatje om, zodat de volgorde van spelen voor de volgende ronde duidelijk wordt.

De edelman krijgt als bonus één vrije actie. Dit wil zeggen dat hij een oasefiche, een steppefiche, een steenwoestijnfiche of een kameel op het spelbord mag leggen.

Daarna begint een nieuwe ronde.

De edelman begint weer met het maken van een aanbod.

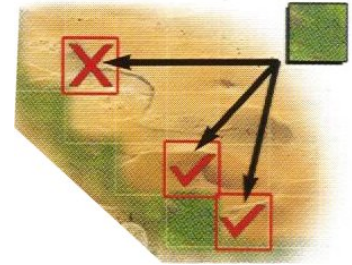
De stappen van 1 tot en met 7 worden herhaald.

Het leggen van de landschapsfiches

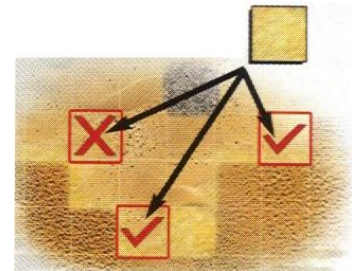
Bij het leggen van de oasefiches, de steppefiches en de steenwoestijnfiches moeten de volgende regels in acht worden genomen.

De fiches mogen op elk vrij veld van het speelbord worden gelegd mits er rekening wordt gehouden met de volgende beperkingen :

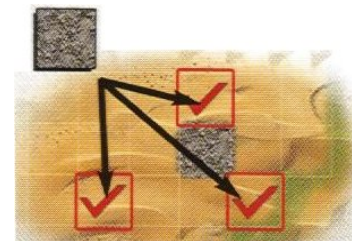
De eerste fiche van een oasegebied moet de speler telkens op een vrij veld aan de buitenrand van het speelveld leggen of aan een vast oase-bonusveld.



De eerste fiche van een steppegebied moet de speler telkens op een vrij veld leggen, grenzend aan het kamelenpad of aan een vast steppe-bonusveld.



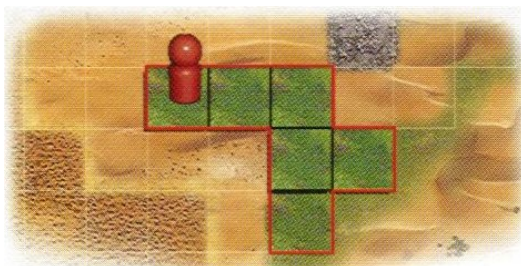
Voor de plaatsing van de steenwoestijnfiches is er geen enkele begrenzing.



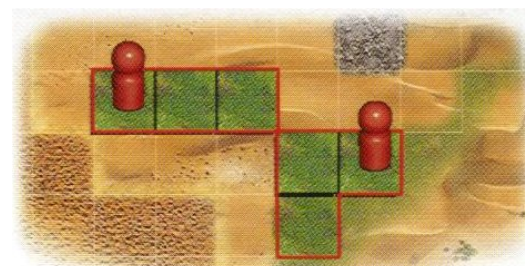
De fiches mogen niet horizontaal of verticaal aangrenzend aan een gelijksoortige fiche worden gelegd dat tot het gebied van een medespeler behoort.

Na het leggen van de eerste fiche van een landschapsoort plaatst de speler één van zijn spelfiguren op deze fiche. Met het plaatsen van de spelfiguur wordt aangeduid dat dit gebied aan deze speler toebehoort. De speler kan een gebied uitbreiden als hij nog fiches van dezelfde soort aanlegt op vrije plaatsen horizontaal of verticaal grenzend aan een al geplaatste fiche van zijn gebied.

Diagonaal aangrenzende fiches gelden niet als verbonden met een gebied en tellen als een gebied op zich.



1 gebied



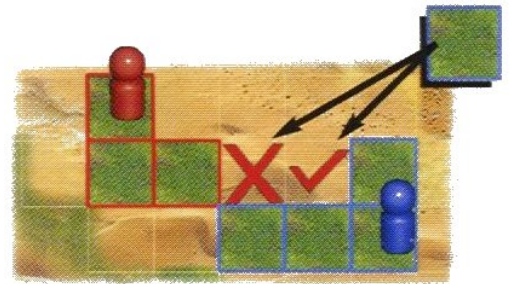
2 gescheiden gebieden

Met elke nieuwe fiche kan een speler een nieuw gebied openen.

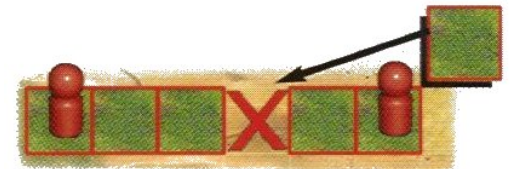
Een speler mag een plaatje niet zo afleggen dat het direct grenst aan een gelijksoortig gebied van een medespeler.

Een speler mag ook geen twee eigen gebieden verbinden tot één groot eigen gebied.

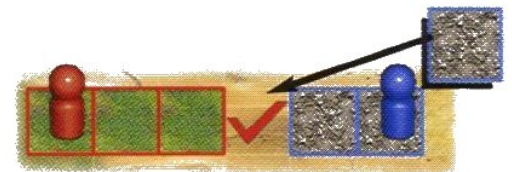
Blauw mag geen oasefiche aanleggen die horizontaal of verticaal aan het oasegebied van rood aangrenst.



Rood heeft 2 oasegebieden. Hij krijgt bijkomend nog een oasefiche en mag deze fiche niet tussen de beide gebieden afleggen om deze te verbinden.



Een speler mag elke fiche direct aangrenzend aan het gebied van een tegenspeler aanleggen zolang het om een fiche gaat van een andere landschapsoort.



Op het speelbord zijn enkele velden al bedrukt met een landschap (oase, steppe of steenwoestijn). Dit zijn de bonusvelden waarop geen fiches mogen worden gelegd. Een speler kan een fiche wel aan een bonusveld aanleggen en de bonusvelden tellen dan mee voor de speler die ze in bezit neemt als een normale landschapsfiche.

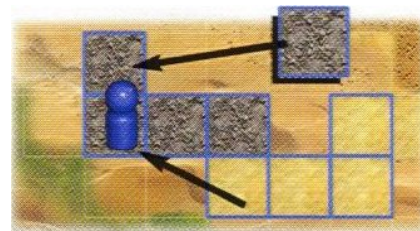
Een speler mag eender welke combinatie van gebieden openen en daarop zijn 4 spelfiguren verdelen. Opent de speler bijvoorbeeld een vijfde gebied dan staat het hem vrij om één van zijn spelfiguren uit een gebied weg te nemen en het op het vijfde gebied te plaatsen, waardoor zijn 'oud' gebied vrij komt.

Gebieden waarop geen spelfiguur staat behoren niemand toe.

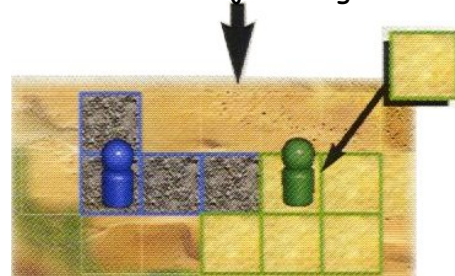
Een willekeurige speler kan dit gebied, door er een gelijksoortige landschapsfiche aan te leggen en er zondig een spelfiguur op te plaatsen, tot het zijne maken.

Dit geldt ook voor de bonusvelden.

Het volstaat echter niet een spelfiguur op een bonusveld te plaatsen. De speler moet in ieder geval een gelijksoortige landschapsfiche aan dit gebied aanleggen.



Blauw geeft zijn steppegebied op en gaat naar het steenwoestijngebied doordat hij een steenwoestijn aanlegt.



Groen legt een steppefiche naast het verlaten steppegebied en plaatst er een spelfiguur op.

Het opstellen van de kamelen

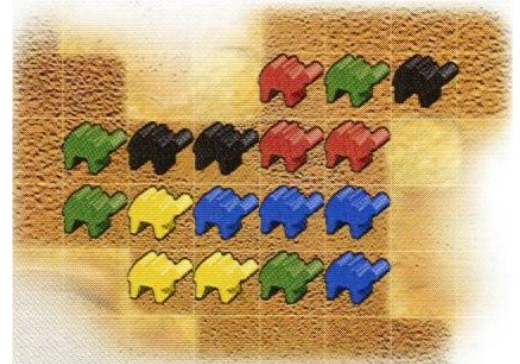
Kiest een speler een kaart met kamelen, dan plaatst hij het overeenkomstige aantal kamelen op willekeurige vrije plaatsen van het kamelenpad.

Kamelen moeten niet direct aan elkaar aangrenzend worden geplaatst. Punten worden bij de eindwaardering enkel voor het grootste samenhangende kamelengebied, dat wordt gevormd door horizontaal en verticaal aangrenzende kamelen, toegekend.

Kamelen van een speler mogen direct naast de kameel van een tegenspeler worden geplaatst.

De fiches naast het kamelenpad beïnvloeden de kamelen niet.

Als een speler al zijn kamelen heeft geplaatst op het speelbord en krijgt hij weer een kamelenkaart dan moet hij het overeenkomstige aantal kamelen, dat al op het kamelenpad staat, verplaatsen.



Voor het plaatsen van de kamelen gelden er geen beperkingen.

Opgelet ! Enkel kamelen kunnen op het kamelenpad worden geplaatst. Landschapsfiches mogen nooit op het kamelenpad komen !

Einde van het spel

Het spel eindigt aan het einde van de ronde waarin zich één van de volgende dingen voordoet :

- De laatste fiche van één van de 3 landschapsoorten (oase, steppe of steenwoestijn) werd gelegd.
- Het laatste veld van het kamelenpad werd bezet.

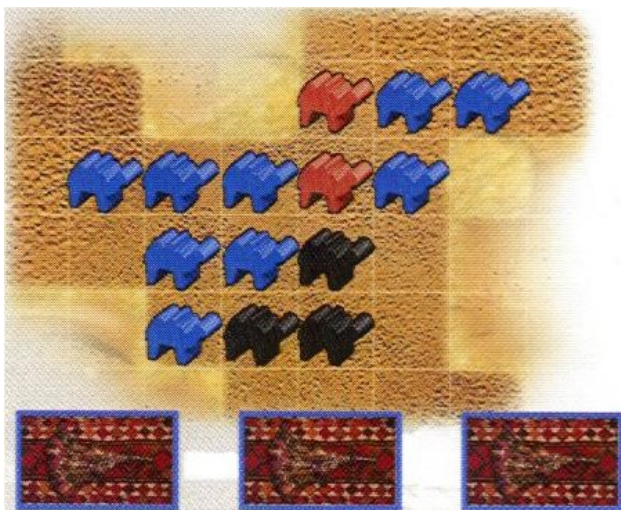
De spelers tellen nu hun punten samen. De speler met de meeste punten wint het spel.

In het geval van een gelijkspel wint de speler met het laagste rangplaatje.

Kamelen

Elke speler telt het aantal kamelen van zijn grootste, samenhangende kamelengebied. Dat aantal vermenigvuldigt hij met het aantal goederen dat hij heeft verzameld.

Als een speler geen goederenplaatjes heeft verzameld, krijgt hij 0 punten voor de kamelen.



Blauw bezit twee kamelengebieden. Het grootste samenhangende gebied bevat 6 kamelen.

Hij heeft 3 goederenfiches verzameld.

De speler mag de kameel op de scoretabel 18 punten ($6 \times 3 = 18$) naar voor zetten.

Oases, steppes en steenwoestijnen

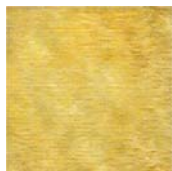
Elke speler telt de fiches van alle door hem gecontroleerde gebieden van elke landschapsoort en vermenigvuldigt die met de bijbehorende waardefiches.



×



oases x bronnen = oasepunten



×



steppes x paarden = steppepunten

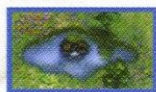
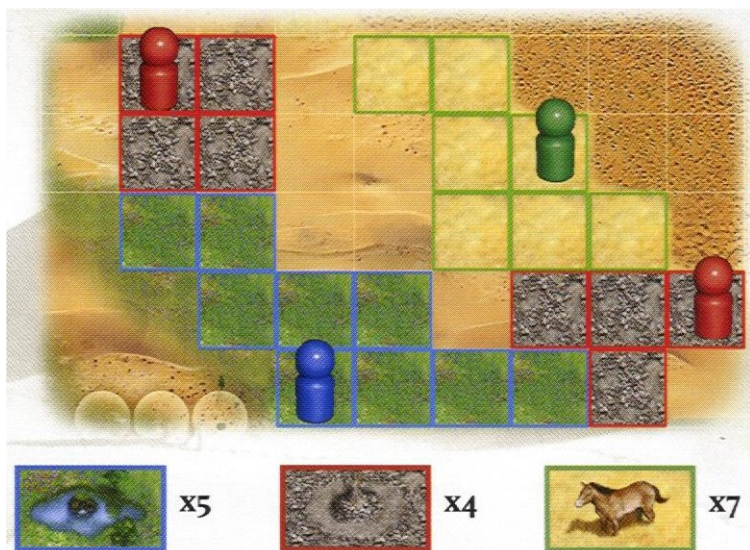


×



steenwoestijnen x Ovoo's = steenwoestijnpunten

Voorbeeld van een waardering



x5



x4



x7

Speler	Landschap	Waarde	Punten
	9 oases	5 bronnen	45
	8 steenwoestijnen	4 Ovoo's	32
	7 steppes	7 paarden	49

